

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTU MEDIA LUDO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PERBANKAN DASAR

Erika Dias Wigianti, Ngadiman dan Dini Octoria\*

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

[erikadias311@gmail.com](mailto:erikadias311@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan dengan adanya pelaksanaan penelitian ini adalah: 1) untuk memperoleh bukti empiris apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu media ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik; dan 2) untuk memperoleh bukti empiris apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu media ludo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam pelaksanaannya dijalankan dalam dua siklus tindakan, tiap dari siklus terdiri empat macam kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi /pengamatan dan refleksi. Peserta didik yang terdiri dari 36 anak merupakan subjek dari penelitian ini. Sumber data yang didapatkan berasal dari informan, tempat, peristiwa dan dokumen. Dokumentasi, wawancara, observasi dan tes merupakan beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Untuk menguji validitas data pada penelitian ini terdapat teknik uji validitas data yaitu validitas isi dan triangulasi data atau sumber data. Analisis data menggunakan dua teknik analisis, yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil tindakan dari pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa adanya bukti empiris terjadinya peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar perbankan dasar peserta didik setelah diimplemntasikannya model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu media ludo. Bukti empiris tersebut ditunjukan dengan adanya peningkatan yang terjadi dari pra tindakan ke siklus I meskipun belum secara optimal, peningkatan aktivitas belajar tersebut ditunjukan dengan persentase aktivitas belajar mencapai 64,03%. Pelaksanaan pada siklus II mampu meningkatkan aktivitas belajar sebesar 80,42%. Untuk bukti empiris mengenai hasil belajar perbankan dasar peserta didik ditunjukan dengan adanya peningkatan dari kegiatan pra tindakan ke siklus I meskipun belum secara optimal, hasil belajar meningkat sebesar 66,67%. Pelaksanaan pada tindakan siklus II hasil belajar melampaui terget ketercapaian yaitu sebesar 97,22%. Simpulan dari penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu media ludo dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perbankan dasar peserta didik kelas X Akuntansi SMK.

**Kata Kunci:** model pembelajaran kooperatif, media pembelajaran, aktivitas belajar, hasil belajar

